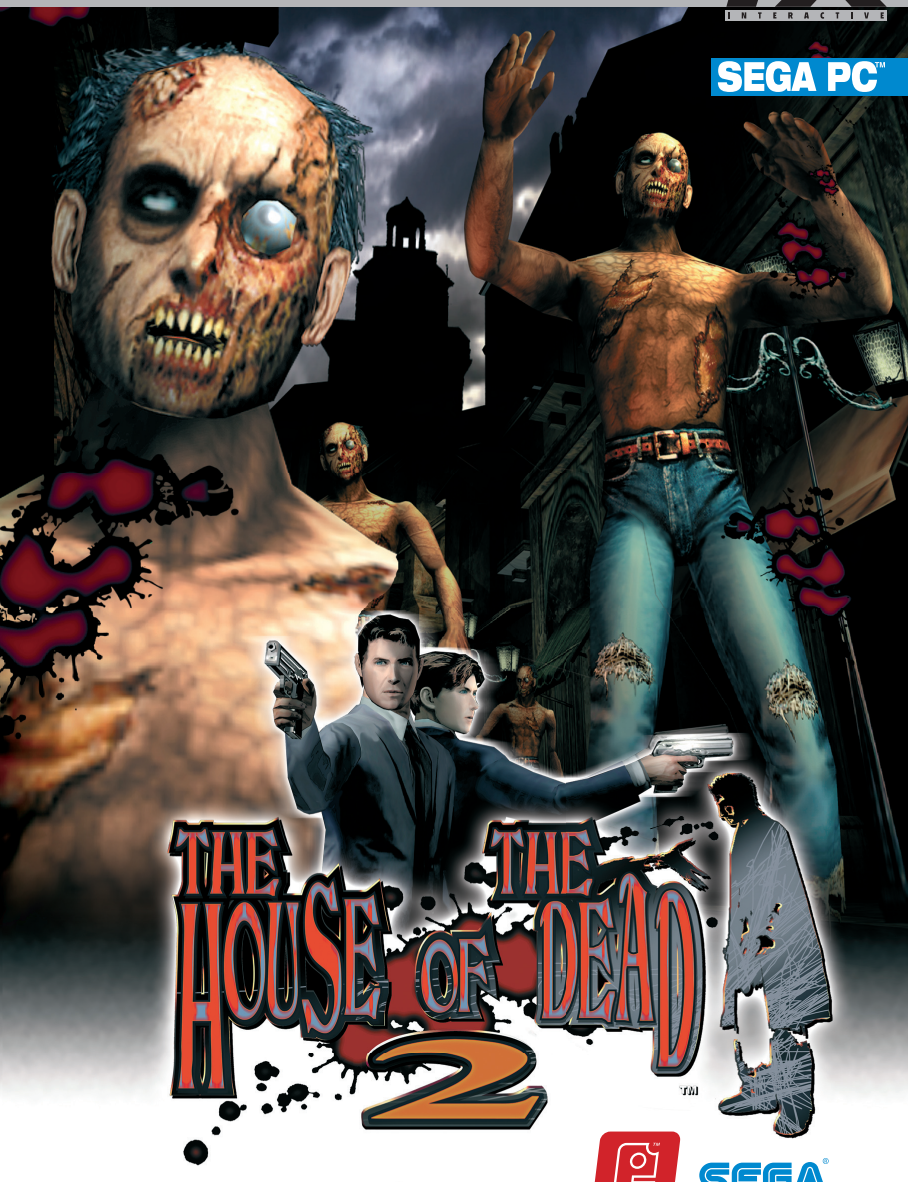
Manual de juego

FX INTERACTIVE

SEGA PC™



THE HOUSE OF THE DEAD 2

™

EMPIRE INTERACTIVE

SEGA®

Capítulo 1. **Pantalla de juego** 3
1.1 Partidas para 1 jugador 3
1.2 Partidas para 2 jugadores 4

Capítulo 2. **Teclas y controles del juego** 5

Capítulo 3. **Tus 5 primeros minutos** 6

Capítulo 4. **Menú principal** 9

Capítulo 5. **Modalidades de juego** 10
5.1 Arcade mode (Máquina recreativa) 10
5.2 Original mode (Especial PC) 11
5.3 Training mode (Entrenamiento) 12
5.3.1 Misiones 13
5.4 Boss mode (Combate) 13
5.5 Ranking 14

Capítulo 6. **Opciones** 15

Capítulo 7. **Juego en red e Internet** 16
7.1 Cómo crear una partida 16
7.2 Cómo unirse a una partida 16

Capítulo 8. **Extras y pistas** 17

Pantalla de juego
Localiza rápidamente en pantalla los elementos del juego.

Teclas y controles
La forma más clara de conocer todos los controles del juego.

Tus 5 primeros minutos
Unos pocos minutos bastan para dominar The House of The Dead 2.

Instrucciones
Toda la información al detalle. La respuesta a todas tus preguntas.

Juego en red e Internet
Disfruta con un amigo de toda la acción de esta "terrorífica" aventura.

Extras y pistas
Consejos básicos y pistas esenciales para culminar con éxito todas las fases.

Capítulo 1. Pantalla de juego

1.1 Partidas para 1 jugador

Figura 1-1: Pantalla de partida para 1 jugador

** Pantalla correspondiente a la modalidad "Arcade mode".*

A Vidas
Muestra el número de vidas que tienes. Cada icono representa una vida.

B Munición
Muestra el número de balas de tu cargador. Cada icono representa una bala.

C Punto de mira
Indica el lugar de la pantalla donde van dirigidos los disparos.

1.2 Partidas para 2 jugadores

Figura 1-2: Pantalla de partida para 2 jugadores

** Pantalla correspondiente a la modalidad de "Arcade mode".*

A Vidas "Jugador 1"
Muestra el número de vidas que tienes. Cada icono representa una vida.

B Munición "Jugador 1"
Muestra el número de balas de tu cargador. Cada icono representa una bala.

C Punto de mira "Jugador 1"
Indica el lugar de la pantalla hacia el que apunta el "Jugador 1".

D Vidas "Jugador 2"
Muestra el número de vidas que tienes. Cada icono representa una vida.

E Munición "Jugador 2"
Muestra el número de balas de tu cargador. Cada icono representa una bala.

F Punto de mira "Jugador 2"
Indica el lugar de la pantalla hacia el que apunta el "Jugador 2".

Capítulo 2. Teclas y controles del juego

Controles del menú del juego

↑	*Marcar la opción anterior del menú*
↓	*Marcar la siguiente opción del menú*
Intro	*Seleccionar la opción resaltada*
Esc	*Salir del juego*

Botón derecho del ratón
Volver al menú anterior *(Esta opción no está disponible en las modalidades "Arcade mode" y "Original mode")*

Controles de juego

Localiza en tu ratón y teclado los controles que están asignados en *The House of The Dead 2* para el "Jugador 1" y el "Jugador 2".

Jugador 1

Botón izquierdo del ratón
Disparar

Botón derecho del ratón
Recargar

Desplaza el ratón hacia delante, hacia atrás, a derecha o izquierda para dirigir el punto de mira de tu arma.

Intro	*Comenzar la partida / Pausa /Continuar*

Jugador 2

Máyus (Izqda.)	*Disparar*
Ctrl (Izqda.)	*Recargar*
W	*Desplazar el punto de mira hacia arriba*
S	*Desplazar el punto de mira hacia abajo*
A	*Desplazar el punto de mira hacia la izquierda*
D	*Desplazar el punto de mira hacia la derecha*
Tab	*Comenzar la partida / Pausa /Continuar*

Capítulo 3. Tus 5 primeros minutos

Al iniciar una sesión de *The House of the Dead 2* se desplegará un vídeo de demostración del juego.

Figura 3-1: Nombre del jugador

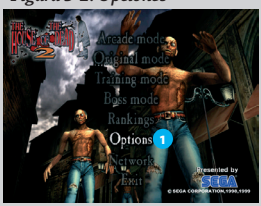
1 *El vídeo de presentación te muestra el funcionamiento del juego. Para comenzar la partida, pulsa* **Intro**.

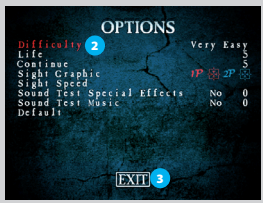
2 *Inmediatamente aparece la pantalla del menú principal, desde la que se accede a todas las opciones de juego.*

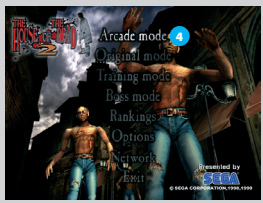
Menú principal

Emplea los cursores ↑ y ↓ para moverte por el menú principal. La opción resaltada es la que está seleccionada en cada momento.

Figura 3-2: Opciones







1 *En el menú principal pulsa el cursor ↓ para situarte sobre el apartado "Options" y la tecla* **Intro** *para seleccionarlo.* 2 *Pulsa sucesivamente el cursor → para ajustar el nivel de dificultad ("Difficulty") que desees. La dificultad aumenta progresivamente desde el nivel más sencillo ("Very easy") al más complicado ("Very hard").* 3 *Para regresar al menú principal, pulsa ↓ hasta situar el cursor del ratón sobre el texto "EXIT" y pulsa la tecla* **Intro**. 4 *En el menú principal, selecciona la opción "Arcade mode" para que dé comienzo la partida.*

Dado que es tu primera partida con ***The House of the Dead 2****, es conveniente establecer un nivel de juego sencillo hasta que te hayas familiarizado con la mecánica del juego y quieras aumentar el desafío.*

El agente G parecía nervioso al teléfono. Ha descubierto algo importante y te ha citado en la ciudad para relatarte lo sucedido. Al volante de tu automóvil te diriges a reunirte con él cuando de pronto una extraña criatura se cruza en tu camino y te obliga a detener el coche...

Entre risas sarcásticas la criatura te revela que "ya se ha encargado del agente G" y que tú eres el próximo. Acto seguido lanza contra ti a sus secuaces, dos zombis con muy malas intenciones...

Apenas dispones de un segundo para tomar conciencia de lo sucedido. La ciudad está siendo atacada por un ejército de zombis y extrañas criaturas. Desde este momento, tú asumes la personalidad de James. Prepárate para hacer frente a los peligros que te acechan.

Cuando veas en pantalla el punto de mira de tu arma, pulsa la tecla **Intro** para detener el juego.

Te recomendamos activar la pausa a menudo para seguir las instrucciones de esta guía. Puedes hacerlo en cualquier momento pulsando la tecla **Intro**.

Antes de comenzar a abrir fuego es conveniente repasar los conceptos básicos de *The House of the Dead 2*. Para apuntar, desplaza el ratón arriba, abajo, a izquierda y derecha.
El punto de mira se moverá en la dirección indicada. Cuando quieras disparar, pulsa el botón izquierdo del ratón.

Si te quedas sin balas, será necesario recargar el arma. Para ello, pulsa el botón derecho del ratón e inmediatamente tendrás a tu disposición un cargador completo.

Ya sabes todo lo necesario para descubrir qué le ha sucedido al agente G. Defiéndete de los peligros que te acechan y descubre quién está detrás del caos en el que se ha sumido la ciudad. Prepara el gatillo (botón izquierdo del ratón) y pulsa de nuevo la tecla **Intro** para regresar al juego.

Dispara sobre los dos zombis que se interponen en tu camino. Una vez que te has deshecho de ellos, te diriges a la biblioteca de la ciudad. Has oído unos ruidos extraños y decides entrar a investigar. Tal vez el agente G se encuentre en su interior.

Observa la pantalla de juego. En la parte inferior izquierda aparecen tres antorchas que representan el número de vidas de que dispones. Cada vez que recibes un impacto de tus enemigos, pierdes una vida. Afortunadamente, si rescatas a determinados civiles a medida que avanzas en el juego, obtendrás una vida extra. Por el contrario, si por error tus disparos impactan sobre ciudadanos inocentes, perderás una de las vidas.

Al abrirse las puertas de la biblioteca, dos zombis se abalanzan sobre ti. No tendrás mucho tiempo, así que no dudes. Vigila constantemente la munición disponible y activa con rapidez la recarga (botón derecho del ratón) si no quieres verte en problemas.

En una primera exploración, observas de derecha a izquierda cómo otros tres zombis acechan tras el mobiliario de la biblioteca. Mantén la concentración y dispara con rapidez. Estos seres son más ágiles de lo que aparentan.

Si pierdes las tres vidas de que dispones, en pantalla aparecerá el texto "Continue?" y se pondrá en marcha una cuenta atrás. Ese cronómetro marca los segundos que tienes para decidir si continúas con la partida o no. En caso afirmativo, pulsa la tecla **Intro** *y automáticamente recuperarás el número de vidas iniciales (3) y podrás proseguir el juego. En principio, cuentas con cinco créditos para continuar. Una vez consumidos, la partida concluirá.*

Al llegar al final de la sala descubres aliviado que el agente G sigue con vida. Malherido, comienza a explicarte lo sucedido cuando, de pronto, surgen desde la derecha dos nuevas criaturas, esta vez armadas con afiladas hachas.

Tras deshacerte de ellas, el agente G te susurra entre gemidos de dolor que Amy y Harry, tus compañeros de la agencia, se dirigen hacia aquí para socorrerle.

Ahora que el agente G está a salvo, sales de la biblioteca por la puerta trasera con el tiempo justo para ver cómo un civil está siendo atacado por un zombi. Vacías el cargador sobre la criatura, pero lamentablemente no has llegado a tiempo. ¡Debes detener esta locura como sea!

Sin tiempo para reflexionar, observas al fondo otro zombi que está a punto de alcanzar a una joven que huye asustada. Afina la puntería porque su vida está en tus manos.

Tu aventura en The House of the Dead 2 tomará rumbos distintos en función de tus acciones. Si consigues salvar a la joven, la aventura discurre por un camino diferente del que hubiera surgido en caso contrario. De este modo, puedes jugar en multitud de ocasiones y descubrir nuevos caminos e historias secundarias.

Si reaccionas con rapidez y disparas con precisión, le salvarás la vida. Recuperada del susto, la joven te pide ayuda de nuevo. A tu espalda, su hermano pequeño está siendo acorralado por tres zombis. La criatura que aparece en el centro de la pantalla debe ser tu primer objetivo. Después dispara sucesivamente a los dos zombis que surgen por la izquierda y por la derecha. En el transcurso de este combate tendrás oportunidad de obtener tu primera vida extra. Mientras disparas a las criaturas, tan sólo dispondrás de un segundo para acertar al icono que aparece representado con una cruz roja, al fondo de la pantalla. Debes ser certero y muy rápido, de lo contrario podrías no llegar a tiempo de salvar la vida del chico.

Si no pudiste salvar a la joven, la acción toma un rumbo diferente. A tu izquierda se abren dos grandes puertas que dejan paso a tres zombis que se abalanzan sobre ti. Abre fuego sobre el zombi armado con las hachas. Si lo neutralizas, los otros dos serán presa fácil.

Este es sólo el comienzo de una aventura trepidante. Pon todos tus sentidos para culminar con éxito una misión al alcance de tipos con nervios de acero como tú.

Mucha suerte, agente especial James Taylor.

Capítulo 4. Menú principal

Desde esta pantalla se accede a todas las opciones del juego. Utiliza las teclas de cursor ↑ y ↓ para moverte por el menú y pulsa **Intro** para seleccionar la opción elegida.

Figura 4-1: Menú principal

A Máquina recreativa Disfruta de una fiel réplica de la versión para máquinas recreativas.

B Especial PC Una modalidad exclusiva para ordenadores en la que puedes usar determinados artículos y bonificaciones que te ayudarán a cumplir con éxito tu misión.

C Entrenamiento Practica las técnicas básicas del juego: objetivos en movimiento, rescate de rehenes, precisión y velocidad de disparo...

D Combate Desafía en una lucha cuerpo a cuerpo al jefe de fase que tú elijas y derrótale en el menor tiempo posible.

E Ranking Selecciona esta opción si quieres comprobar las mejores marcas en las distintas modalidades de juego.

F Opciones Configura el juego a tu gusto. Entre otras posibilidades, puedes fijar el número de vidas de que dispones, establecer el nivel de dificultad o elegir el punto de mira de tu arma.

G Juego en Red Esta opción permite disputar una partida a dos jugadores conectados a través de Internet o de una red local (LAN).

H Salir Elige esta opción si deseas abandonar el juego.

Los modalidades de "Arcade mode" y "Original mode", te permiten compartir la partida con un compañero y enfrentaros juntos a los peligros de The House of the Dead 2.

Capítulo 5. Modalidades de juego

5.1 Arcade mode (Máquina recreativa)

El Dr. Goldman se ha hecho con el control de la ciudad y, ayudado por un numeroso grupo de zombis y criaturas mutantes, amenaza con eliminar a toda la población y extender el caos al resto del país. Metido en la piel del agente James Taylor, tu misión es rescatar a la población civil y eliminar a todos los enemigos que encuentres.

Esta modalidad de juego consta de seis fases en las que recorres distintos lugares de la ciudad infestados de enemigos: calles oscuras, pasadizos subterráneos, canales navegables, rascacielos, ruinas arqueológicas... En todo momento debes hacer frente al ejército de zombis que intenta hacer fracasar tu misión.

Al principio dispones de 3 vidas. Cuando salvas a determinados ciudadanos recibes una vida extra. Sin embargo, cada vez que eres alcanzado por un enemigo o disparas por error sobre un civil, pierdes una vida.

Al inicio de la partida cuentas también con 5 "Credits", es decir, tienes 5 oportunidades de proseguir con la partida una vez que has perdido todas las vidas. Cuando esto ocurre, se inicia una cuenta atrás. Si pulsas la tecla **Intro** antes de que ésta llegue a cero, podrás reanudar la partida con otras 3 vidas. Agotados todos los "Créditos" disponibles, la partida termina definitivamente.

Al final de cada fase encontrarás a un enemigo mucho más poderoso que te retará a un duelo cuerpo a cuerpo: es el jefe de fase, al que también tienes que vencer. Para derrotarlo necesitarás acertar un buen número de disparos en su punto débil ("Weak point").
La barra de la parte superior de la pantalla te indica la energía de tu enemigo. Cada vez que es alcanzado su nivel de energía desciende. Y cuando llega a cero tienes vía libre para la siguiente fase.

Al final de cada fase se desplegará una ventana con los resultados obtenidos: número de civiles rescatados ("Rescued") y bonus.

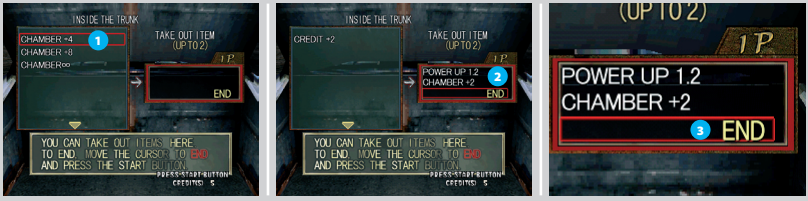
Por el contrario, si eres derrotado la partida finaliza y aparece un plano de la ciudad que muestra el recorrido que has completado.

Si consigues acabar el juego y has obtenido una puntuación lo suficientemente alta podrás inscribir tu nombre. Para ello, introduce el nombre que desees seleccionando cada letra con el botón izquierdo del ratón y, a continuación, pulsa **Intro** para confirmarlo.

5.2 Original mode (Especial PC)

Esta modalidad de juego te ofrece la posibilidad de equiparte con determinados objetos y bonificaciones que te ayudarán a cumplir con éxito tu misión. Los objetos elegidos pasarán a formar parte del inventario.

Figura 5-1: Selección bonus

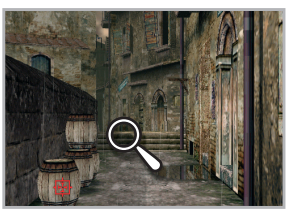


En cada partida puedes equiparte con un máximo de dos artículos o bonificaciones. **1** *Utiliza las teclas del cursor ↑ y ↓ para moverte por el inventario, sitúate sobre el que artículo que desees y pulsa el botón izquierdo del ratón para seleccionarlo.* **2** *El artículo elegido pasará a la ventana "Take out item".* **3** *Finalizada tu elección, sitúate sobre el texto "END" en la ventana "Take out item" y pulsa la tecla* **Intro**. *La partida comenzará inmediatamente.*

Para cambiar un artículo sitúate sobre él con los cursores ↑ y ↓. A continuación, pulsa el botón izquierdo del ratón y el artículo volverá al inventario. Más adelante encontrarás una relación de todos los objetos y bonificaciones del juego.

Al comienzo del juego, el inventario tan solo está compuesto por tres objetos. Sin embargo, podrás incorporar progresivamente todos aquellos artículos y bonificaciones que descubras en partidas sucesivas.

Los artículos y bonificaciones se encuentran ocultos en objetos como cajas o barriles. Dispara sobre ellos para ver su interior y comprobar si esconden algún tipo de bonus. Si es así, dispara sobre él y será tuyo.



Todos los artículos que consigas se guardarán en tu inventario y estarán disponibles en la próxima partida que juegues.

En partidas de dos jugadores, cada uno podrá utilizar un solo objeto.

Con los objetos puedes realizar numerosas combinaciones que resultan muy eficaces, pero no todos se pueden combinar. Cuando éste sea el caso, verás en la pantalla el mensaje "These items cannot be combined" (combinación no permitida). Te recomendamos probar todas las variaciones posibles.

Si continúas en una partida para dos jugadores, conservas todos los objetos. Por el contrario, si un segundo jugador se incorpora a una partida que ya ha comenzado, lo hará sin ningún objeto.

En las modalidades "Arcade mode" y "Original mode" hay multitud de objetos. He aquí la relación completa:

POWERS UP ..... Aumentan la potencia de disparo

CHAMBERS ..... Añaden balas a tu cargador

SHOTGUN ..... Escopeta

MACHINE GUN ..... Ametralladora

GRENADE..... Granada

BULLET BLOW..... Balas explosivas

LIFES..... Vidas extra

CREDITS ..... Créditos extra

CUSTOM AIR GUN ..... Pistola de aire

TOY GUN ..... Pistola láser

BASS LURE ..... Balas de ácido

MEAT ..... Cambia el aspecto de los zombis

AMY COSTUME ..... Disfrázate de Amy

HARRY COSTUME ..... Disfrázate de Harry

ROGAN COSTUME ..... Disfrázate de Rogan

G COSTUME ..... Disfrázate de agente G

CIVILIAN COSTUME ..... Disfrázate de ciudadano

GOLDMAN COSTUME ..... Disfrázate del malvado Dr. Goldman

BRUNO COSTUME ..... Disfrázate de Bruno

FISRT AID KIT ..... Vida extra

UFO ..... Platillo volante

DOUBLE SCORE ..... Dobla tu puntuación

Además a lo largo del juego puedes encontrar otros objetos con unas propiedades muy interesantes. Aquí tienes dos ejemplos de objetos que te proporcionan puntos extra:

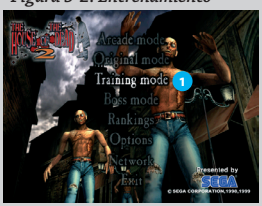
Diamante **Rana de oro**

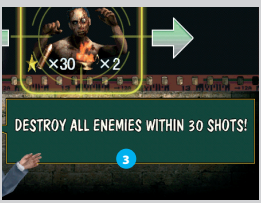
Las bonificaciones "Chamber +2" y " Power up 2" sólo están disponibles en la modalidad "Arcade mode".

5.3 Training mode (Entrenamiento)

La modalidad "Training mode" te permite practicar las técnicas básicas del juego: objetivos en movimiento, rescate de civiles, precisión y velocidad de disparo...

Figura 5-2: Entrenamiento





1 *Selecciona la opción "Training mode" en el menú principal.* 2 *Emplea los cursores ← y → para acceder a cada una de las misiones o "trainings" disponibles.* 3 *Presta atención al objetivo de cada prueba. Pulsa* **Intro** *para comenzar la sesión de entrenamiento.*

Si superas con éxito la primera prueba, se abrirá automáticamente la segunda y así sucesivamente hasta un total de 8 misiones distintas.

5.3.1 Misiones

Training 1
Rescata a los civiles.

Training 2
Tienes dos vidas y 30 disparos para acabar con todos los zombis.

Training 3
Destruye los barriles en un tiempo límite.

Training 4
Acierta a un objetivo en movimiento al primer intento.

Training 5
Derrota al jefe de fase con ráfagas rápidas de disparos.

Training 6
Acaba con todos los zombis sin dañar a ningún civil.

Training 7
Elimina a todos los zombis a larga distancia.

Training 8
Derriba a los zombis que atacan a los coches.

- *Cada vez que superes una prueba obtendrás una estrella, hasta un máximo de cinco por cada misión.*
- *Adicionalmente, cuando consigas tres estrellas en cada una de las pruebas podrás acceder a una misión extra. Del mismo modo, cuando logres cinco estrellas por prueba dispondrás de una segunda misión extra.*

Prueba extra 1
Identifica y elimina a los zombis que están camuflados entre la población civil.

Prueba extra 2
Dispara a una moneda y mantenla en el aire durante un tiempo predeterminado.

5.4 Boss mode (Combate)

The House of the Dead 2 consta de seis fases. Al final de cada una de ellas te aguarda un enemigo mucho más difícil de derrotar, el jefe de fase. Presta atención a su punto débil ("Weak point") si quieres salvar el pellejo.

Esta modalidad te permite enfrentarte cara a cara contra los jefes de cualquier fase, sin necesidad de jugar la misión completa. Tu objetivo será derrotar a cada uno en el menor tiempo posible y, lógicamente, evitar que sea él quien venza.

Figura 5-3: Combate

A Desde el comienzo están disponibles todos los jefes de fase.

B Todos ellos tienen asignada una estrella.

C Cada vez que derrotes a uno de ellos, se sumará una estrella a su ficha, hasta un máximo de cinco.

D Cuando un jefe tenga varias estrellas utiliza las teclas de cursor arriba y abajo para seleccionar una. Cuantas más estrellas tenga un jefe, más difícil será derrotarle.

- *Una vez has elegido el jefe de fase y regulado su dificultad, pulsa la tecla* **Intro**. *El combate dará comienzo y se pondrá en marcha el cronómetro que determina la duración del combate.*

Antorcha Dispones de 5 vidas. Cada vez que tu enemigo te alcanza, pierdes una de ellas.

Barra de vida En la parte superior de la pantalla, una barra te indica el nivel de energía de tu oponente. Cuando ésta llegue a cero, le habrás vencido.

Inserción de récord En la pantalla "Ranking" puedes comprobar el tiempo que has tardado en derrotar a tu rival y, dependiendo del mismo, tendrás la posibilidad de incluir tu nombre en la lista de ganadores. Emplea el ratón para introducir el nombre que deseas y, a continuación, pulsa **Intro** para confirmarlo. ***(Ver Figura 5-4: Ranking).***

5.5 Ranking

Aquí puedes consultar las clasificaciones de los mejores jugadores de acuerdo con los puntos obtenidos en las modalidades "Arcade mode", "Original mode" y a los tiempos registrados en cada uno de los enfrentamientos de la modalidad "Boss mode".

Dependiendo de la puntuación obtenida, el juego te concede un cargo, desde "Rookie" (novato) hasta "Special" (agente especial). Estos son los 8 rangos disponibles: rookie (novato), average (agente), standard (sargento), leading (inspector), master (detective), expert (teniente), top (comisario) y special (agente especial).

Figura 5-4: Ranking

A Cuando completas todas las fases y logras una de las 10 mejores puntuaciones se despliega la pantalla "Name entry".

B Utiliza el ratón para introducir el nombre que quieras haciendo clic sobre tres letras antes de que el cronómetro llegue a cero.

(Pulsa el botón derecho del ratón para volver al menú principal).

Capítulo 6. Opciones

Desde la pantalla "Options" puedes configurar a tu gusto distintos parámetros del juego. Utiliza las teclas de cursor ↑ y ↓ para seleccionar cada una de las opciones y los cursores ← y → para modificarlas.

Figura 6-1: Opciones

A Dificultad Elige el nivel de juego que desees, desde el más sencillo ("Very easy") al más complicado ("Very hard"). La opción "Normal" aparece seleccionada por defecto.

B Vidas Establece entre "1" y "5" el número de vidas disponibles al comienzo de la partida para cada uno de los jugadores. Por defecto el número de vidas seleccionadas es 3.

C Créditos Fija entre "1" y "9" el número de "Credits" disponibles en la partida; es decir, el número de veces que puedes proseguir con la partida a pesar de haber perdido todas las vidas.

D Punto de mira Elige el icono o representación gráfica del punto de mira de tu arma. Existen 4 tipos distintos.

E Ajustar Pad Configura la velocidad de desplazamiento del gamepad (si lo tienes conectado).

F Efectos de sonido y voces Emplea los cursores ← y → para seleccionar las distintas voces y efectos de sonido del juego.

G Música Emplea los cursores ← y → para seleccionar las distintas pistas del juego y pulsa el botón izquierdo del ratón para escucharlas.

H Deshacer Ajusta por defecto todas las opciones del juego.

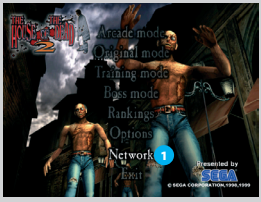
Una vez realizados todos los ajustes, sitúa el cursor sobre el texto "EXIT" y pulsa **Intro**.

Capítulo 7. Juego en red e Internet

7.1 Cómo crear una partida

La opción "Network" del menú principal permite disputar una partida a dos jugadores conectados a través de Internet o de una red local (LAN) y está disponible en las modalidades "Arcade mode" y "Original mode".

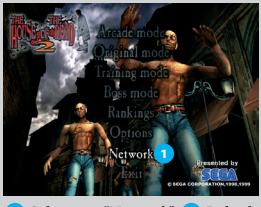
Figura 7-1: Crear una partida

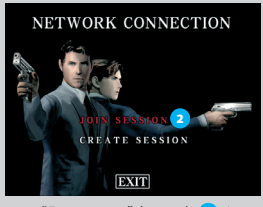


1 *Selecciona "Network".* 2 *Pulsa la opción "Create session" (crear partida).* 3 *Espera a que el "Jugador 2" se una a la partida.*

7.2 Cómo unirse a una partida

Figura 7-2 Unirse a una partida





1 *Selecciona "Network".* 2 *Pulsa la opción "Join session" (unirse).* 3 *A continuación, introduce la dirección IP que tiene asignada tu ordenador y el juego comenzará de forma automática.*

- *La dirección IP es un número exclusivo que los proveedores de Internet adjudican a tu ordenador cada vez que te conectas para identificarlo. (Si dispones de red local, tu IP será siempre la misma).*
- *Para saber qué IP utiliza tu ordenador debes seguir estos pasos:*

1. *Conéctate a Internet.*
2. *Una vez establecida la conexión:*

*• **Si tu sistema operativo es Windows™ 98 o Windows™Me,** despliega el menú de "Inicio" de Windows™ y selecciona "Ejecutar". En la ventana que aparece escribe "Winipcfg.exe" en el cuadro blanco situado a la derecha de "Abrir". Pulsa "Aceptar". Se abrirá la ventana de "Configuración IP", donde aparece la dirección IP que tu ordenador está empleando.*

*• **Si tu sistema operativo es Windows™ XP o Windows™ 2000,** pulsa sobre el icono "Estado de la conexión" que aparece en la parte derecha de la barra de tareas. Se abrirá una ventana llamada "Detalles del estado de la conexión". Selecciona la pestaña "Detalles" para ver la "Dirección IP del cliente", que es la que está utilizando tu ordenador.*

Una vez que la partida ha finalizado, la conexión se interrumpe automáticamente.

Capítulo 8. Extras y pistas

Culminar con éxito todas las fases del juego requiere perseverancia, habilidad y, sobre todo, muchos reflejos. Afortunadamente, aquí tienes algunos trucos que pueden ayudarte a lograr tus objetivos.

- Si te enfrentas a varios enemigos a la vez, concéntrate en derribar primero a los que llevan armas arrojadizas.
- Si te lanzan algún arma arrojadiza, dispara primero sobre ella antes de que te alcance y después sobre tu enemigo.
- Puedes conseguir puntos extras o incluso bonus de doble puntuación si aciertas a dar a las distintas monedas o diamantes que encontrarás durante el recorrido.

Créditos infinitos en la modalidad de juego "Original mode"

Mientras conduces a toda velocidad por un puente durante la fase quinta, los zombis te bloquean el paso con dos furgonetas azules y te obligan a detener el coche. En muchas ocasiones, si eres rápido y consigues acabar con todos ellos, en el interior de la furgoneta situada a la izquierda encontrarás la bonificación más importante del juego: los créditos infinitos. Hazte con ella y podrás disponer de créditos ilimitados la próxima partida que juegues.

- Enfrentamientos con los jefes de fase. Presta atención a sus puntos débiles y concéntrate en disparar sobre sus zonas más vulnerables. Aquí encontrarás información útil sobre cómo derrotarles:

JUDGMENT

· **Judgment**
Esta criatura se desplaza por el aire con rapidez, lo que hace que sea especialmente difícil acertarle. Sin embargo, hay un momento en el que se detiene para alentar soltar un aterrador alarido. Aprovecha ese momento para acertarle.

HIEROPHANT

· **Hierophant**
Este gigante armado con una enorme hacha ha derrotado a rivales más poderosos que tú, pero tiene un punto débil. Durante el combate, hay un momento en el que el gigante salta a gran altura y se abalanza sobre ti. En ese preciso instante, y mientras está bajando su pecho quedará al descubierto, así que apunta bien y dale una buena "ración" de plomo.

TOWER

· **Tower**
En las profundidades de la ciudad te aguarda un temible rival, la Hidra de cinco cabezas. Sólo es vulnerable cuando abre sus enormes fauces para atacar. Si disparas en ese instante y aciertas, evitarás la embestida y le restarás una porción de vida considerable.

· Strength
Esta criatura está armada con una sierra eléctrica de enormes proporciones y con afilados cuchillos que te arrojará por sorpresa. Cuando se aproxima hacia ti y alza la sierra para asestarte un golpe, deja al descubierto su punto débil durante un breve instante. Si eres rápido y consigues acertarle en seis o siete ocasiones, es pan comido.

· Magician
Se trata de un ser mágico capaz de lanzarte simultáneamente varias bolas de fuego. Durante la primera fase del combate, concéntrate en disparar a las bolas de fuego. Cuando después de varios intentos, la criatura se eleve para prepararte una nueva embestida, verás que se detiene en un mismo sitio durante unos segundos. Aprovecha ese momento para descargar tu armamento sobre él.

· Emperor
Un ser dotado de poderes extraordinarios, capaz de adoptar las técnicas de ataque de los jefes de fase precedentes. Cuando se manifiesta en su aspecto real, debes disparar sobre su punto más débil, el corazón, mientras te arroja las esferas explosivas. Cuando ataque adoptando la forma de los otros jefes de fase, usa la técnica que empleaste para acabar con ellos.

The House of the Dead 2 ofrece varios finales diferentes, dependiendo de la puntuación obtenida y de los créditos usados para terminar la aventura:

- Si logras finalizar el juego con menos de 80.000 puntos y aún conservas alguno de tus créditos, asistirás al final más común, con el agente G, Amy y Harry recibiéndote a la salida del rascacielos.
- Si terminas el juego con al menos 80.000 puntos y logras el rango superior (“Special”), presenciarás el final en el que aparece Thomas Rogan, el agente que derrotó al Dr. Curien en la primera entrega de *The House of The Dead*.